

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

FERNANDO HOLLANDA JUNIOR

A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ TRABALHADO NA EDUCAÇÃO  
FÍSICA AGINDO PRINCIPALMENTE COMO FACILITADOR NO PROCESSO  
DE ENSINO APRENDIZAGEM

CURITIBA  
2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

FERNANDO HOLLANDA JUNIOR

A INFLUÊNCIA DO JOGO DE XADREZ TRABALHADO NA EDUCAÇÃO FÍSICA AGINDO PRINCIPALMENTE COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Monografia apresentada para obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar no Curso de Pós Graduação em Educação Física Escolar do Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná.

CURITIBA  
2012

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço:

À minha família e a todos os amigos e amigas.

À minha esposa pela paciência e cooperação.

À minha filha como inspiração.

Ao Professor Wagner de Campos pela colaboração e compreensão.

## **RESUMO**

As relações de uma educação que tem como objetivo a participação dos indivíduos no processo de aprendizagem está, cada vez mais sendo discutida amplamente com o objetivo de fazer com que o aluno desenvolva toda sua potencialidade de raciocínio. Para que isto aconteça, é necessário que se faça o uso de recursos adequadamente elaborados. No processo de ensino-aprendizagem, teorias e estudos feitos com jogos em sala de aula, neste caso o jogo de xadrez, mostra que este recurso tem em suas características espaço principalmente para a exploração do raciocínio lógico. Além de outros benefícios que este jogo pode trazer para o educando. A utilização do jogo de xadrez pode tornar o caminho da educação mais atraente e mais fácil. A disciplina de Educação Física tem uma poderosa ferramenta ao trabalhar o xadrez em suas aulas tendo em vista que pouquíssimos professores de outras disciplinas trabalham o xadrez com seus alunos.

Palavras chave: educação, jogo, xadrez, aprendizagem, educação física.

## **ABSTRACT**

Relations of an education that aims at the participation of individuals in the process of learning is increasingly being discussed extensively with the purpose of making the student develop his entire reasoning capability. For this to happen, it is necessary to make use of resources properly prepared. In the teaching-learning process, theories and studies with classroom games, in this case the game of chess, shows that this feature has in its features mainly space for the exploration of the logical reasoning. In addition to other benefits that this game can bring to the learner. The use of the chess game can make the path of education more attractive and easier. The discipline of physical education has a powerful tool when working the chess in their classes with a view that very few teachers of other subjects work chess with their students.

Keywords: education, chess, game, learning, physical education.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
Capítulo I.....	11
1. O jogo de xadrez no conteúdo escolar.....	11
1.1 O jogo de xadrez sob uma perspectiva teórica.....	13
1.2 Características filosóficas do jogo e o homem.....	13
1.3 A lógica do jogo de xadrez e sua influência no raciocínio do aluno.....	16
1.4 Aspectos sobre o conteúdo da educação física e seu currículo.....	18
Capítulo II.....	20
1. Uma perspectiva educacional sobre o jogo.....	20
1.1 Os conceitos a respeito da aprendizagem.....	21
1.2 O entendimento de aprendizagem segundo a perspectiva dos estudiosos.....	23
1.3 O jogo segundo Piaget.....	26
1.4 Os benefícios e os danos causados pelo uso do jogo em sala.....	30
Capítulo III.....	34
1. O As possibilidades proporcionadas pelo jogo de xadrez no ensino da educação física.....	34
1.1 O desenvolvimento do jogo de xadrez por dentro do raciocínio lógico .....	35
1.2 O lúdico aplicado ao jogo de xadrez .....	37
Nível 1.....	38

Nível 2 .....	39
Nível 3 .....	40
Nível 4 .....	41
Considerações Finais .....	42
Bibliografia .....	43



## 1. INTRODUÇÃO

Atuando como professor de Educação Física principalmente para as séries iniciais do ensino fundamental, venho trabalhando o jogo de xadrez para que os alunos desenvolvam através deste, um nível de compreensão mais adequado e satisfatório das matérias trabalhadas e desta maneira interagindo com as outras disciplinas.

O fato de ter aprendido a jogar xadrez muito cedo me fez perceber que a prática do xadrez traz aos praticantes benefícios que ultrapassam as quatro linhas do tabuleiro, agindo também na sua formação e desenvolvimento.

O objetivo deste estudo é mostrar uma relação entre a prática do jogo de xadrez e o processo de ensino-aprendizagem. Este estudo tem como principal objetivo responder a seguinte questão: Qual é a melhor maneira para se trabalhar o jogo de xadrez como facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

É fato que o jogo de xadrez é um ótimo recurso na aprendizagem. Ele auxilia na formação do indivíduo. Desta maneira o presente texto está dividido em três capítulos.

O primeiro capítulo confere os aspectos teóricos, já trazidos na literatura, e que visa dar uma base para a sequência do trabalho, expondo que as ideias filosóficas vão além do objeto físico. Abrange também os aspectos relacionados ao currículo e ao conteúdo no sentido de manifestar uma fundamentação sobre a necessidade de um recorte para um bom andamento e encaminhamento das aulas. Tratar-se-á, também, do raciocínio lógico desenvolvido na formação de questões e de uma avaliação do pensamento



para as decisões do jogo. A característica filosófica do jogo trata do verdadeiro ou falso, certo ou errado, ter poder ou não de agir sobre os indivíduos.

O segundo capítulo apresenta uma descrição da educação e do jogo, baseando-se nas ideias de alguns pensadores e educadores sobre esta questão. O terceiro capítulo trata o xadrez e seus elementos como recurso para desenvolver problemas e uma das aplicações elencadas da prática de alguns teóricos, que escreveram sobre o assunto, bem como algumas outras possibilidades; é o caso da utilização da ideia de malha quadriculada tão associada ao tabuleiro de Caíssa. Dividimos esta parte em subitens a fim de obtermos uma abrangência maior e significativa de seu aspecto total do jogo de xadrez. Dentre os quais destacamos:

O aspecto do jogo em si; que trata das regras atualmente utilizadas e de como jogar o jogo que é considerado o jogo dos reis.

O aspecto lúdico; que enfatiza algumas atividades de raciocínio para a sala de aula levando o indivíduo a interagir com o jogo.

O aspecto lógico apresenta desafios a serem utilizados nas aulas de matemática a fim de estimular o pensamento matemático e de raciocínio do indivíduo.

Como prática competitiva, o xadrez vem crescendo, nos diversos níveis da sociedade.

Como conteúdo, a questão apresentada anteriormente passeia pelas possíveis relações com a aprendizagem, buscando refletir sobre as abordagens trazidas em alguns livros didáticos sobre o jogo. E assim, propor um conteúdo para as aulas de educação física tendo o xadrez como objeto de

conhecimento, possibilitando contribuir com os alunos no que diz respeito aos benefícios que este pode proporcionar.

A relação que há entre o raciocínio lógico, a concentração e a abstração já foi amplamente abordada e discutida em várias pesquisas como demonstra FILGUTH (2007).

Isso se torna importante à medida que se direciona na convergência de uma associação definitiva entre o xadrez e a aprendizagem.

O jogo de xadrez pode ser inspirador para todos os que o utilizam para aprender. Sendo assim, o aluno terá mais facilidade e prazer para assimilar assuntos muitas vezes desmotivadores e passará a encará-los como um desafio a ser vencido e não como um problema sem solução. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)

*“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções”. (PCN, 1998,p.46).*

E finalizando, as considerações apresentam o que está inserido na LDB e PCN com relação ao tema abordado a fim de confirmar a aplicação do texto com a prática de ensino.

Na conclusão é abordado que é totalmente possível utilizar o jogo de xadrez nas aulas de educação física. Dessa maneira e paralelamente aos outros conteúdos trabalhados na educação física, o xadrez age como parte da formação nos diversos níveis de aprendizagem.

Este trabalho engloba a busca qualitativa e bibliográfica em textos, manuais, teses, livros e outros recursos que disponibilizem informação e material para a formação dos alunos no que diz respeito ao aprendizado do xadrez como alternativa para assimilação de outros conteúdos.

## CAPÍTULO I

### 1. O JOGO DE XADREZ NO CONTEÚDO ESCOLAR

Para que se possa trabalhar o xadrez da escola, é necessário que o professor tenha o conhecimento sobre os aspectos legais no que diz respeito à educação. Sendo a Constituição Brasileira o documento mór que rege as leis no Brasil, com relação à educação, o Art. 205 da Constituição de 1988 diz que:

“é direito de todos e dever do estado e da família o acesso à educação, sempre com a promoção e o incentivo da sociedade, objetivando o total desenvolvimento da pessoa e o seu preparo para o exercício da cidadania, bem como sua qualificação para o trabalho”.

Bem como, no parágrafo VII, que prevê a “garantia de um alto padrão de qualidade no ensino”. Então, sendo assim quando planejamos através da Proposta Pedagógica Curricular trabalhar o jogo de xadrez, não só estamos oferecendo uma atividade prazerosa, como também, contribuindo para a multidisciplinaridade em que o aluno possa desenvolver, através do jogo de xadrez, a capacidade de raciocínio obtendo sucesso em todas as disciplinas. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 9394/96 contempla no seu Artigo 4º que o dever do Estado com a educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de:

*“ensino fundamental, obrigatório e gratuito, inclusive para os que a ele não tiveram acesso na idade própria; assim posto vale considerar o ensino de xadrez escolar como próprio também do ensino fundamental e passivo de maiores investimentos para sua efetivação e consolidação do estado de direito”.*

Já os Parâmetros Curriculares Nacionais afirmam que:

*“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo mais atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e de busca de soluções”. (PCN, 1998, p.46).*

Dessa maneira, que outro jogo poderia ser melhor usado como recurso para trabalhar com os alunos problemas em que seja usado estratégias, táticas, levantamento constante de hipóteses entre outras coisas, senão o xadrez? Será que o professor estaria disposto a arriscar-se ao deixar de lado os esportes com bola para trabalhar o xadrez? E os alunos. Perceberiam que os benefícios vão além de aprender a jogar? Cabe ao professor saber lidar da melhor maneira possível com essas possibilidades para que possa trabalhar de maneira segura e eficiente o que foi proposto.

Cada vez mais tem se falado em globalização e em mundo competitivo, que as pessoas devem estar conectadas ao mundo, preparadas para enfrentar qualquer tipo de situação. Por isso, é necessário que o professor esteja também conectado ao aluno para que o faça interagir com sua geração de forma consciente e participativa, contribuindo de forma positiva, com responsabilidade para um mundo melhor.

## 1.1 O JOGO DE XADREZ SOB UMA PERSPECTIVA TEÓRICA

Este capítulo abordará alguns conteúdos relacionados às teorias filosófica, curricular e da educação física, relativas a jogos, na contextualização de sua aplicação na sala de aula. Estas questões falam sobre o jogo de xadrez e a necessidade da sua inclusão nas aulas de educação física, com o interesse de mostrar o conteúdo trabalhado relacionado a um propósito lúdico e necessário à disciplina, por ser de fato eficiente na formação do aluno e de seu processo cognitivo.

## 1.2 CARACTERÍSTICAS FILOSÓFICAS DO JOGO E O HOMEM

O jogo está presente desde o surgimento do homem e através de sua evolução, o jogo também evoluiu. A sociedade está em constante mudança e o prazer pelo jogo vai além da satisfação física e biológica, faz parte da existência humana.

Segundo Huizinga (1999): *“o jogo é descrito como sendo tanto descarga da energia vital superabundante quanto preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá, e ainda como compensação dos desejos insatisfeitos”*.

Partindo deste pressuposto, porque não fazer das aulas de educação física, um espaço não para se temer e ficar insatisfeito, mas sim um lugar onde os medos e tristezas se transformem em alegria e prazer?

O jogo é um fato e existe apesar de qualquer coisa. Pode-se dizer que tem vida própria. Ainda em Huizinga (1999) encontramos a afirmação que *“se brincamos e jogamos, é por que somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é*

*irracional.*” Por isso tem seu aspecto mais ligado ao social e espiritual. O jogo é irracional, pois nele sempre temos a impressão de que há algo em jogo. Nossos sentimentos mais íntimos surgem na ânsia de uma disputa e são colocados para fora em forma de transpiração, riso, choro, raiva, coerência, incoerência e tantos outros sentimentos. Sentimentos estes que são também demonstrados pelo espírito de luta e de persistência.

Quando se joga, há o engajamento, há a vontade e dependendo da situação, o planejamento para que se tenha um resultado positivo. Esta vontade de vencer vai muito além da simples vontade de jogar, é abrangente demais e mexe com o espírito, porque vai além da própria razão.

Huizinga (1999) afirma que o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência tem suas raízes no solo do jogo. O indivíduo de posse de suas faculdades mentais joga o jogo da vida, ora extraíndo dele a essência, ora a razão do ser.

É evidente que o divertimento está presente quando se joga, mas, no jogo também há a seriedade de seus praticantes. Por exemplo: - O que leva duas pessoas ficarem frente a frente em silêncio, pensando e realizando seus movimentos no tabuleiro, senão o prazer de jogar? Porém, se alguém os incomoda, é advertido e se continuar a incomodar é convidado a se retirar, pois está atrapalhando toda a seriedade envolvida na partida e no raciocínio dos jogadores. Isto é apenas e a tão importante seriedade que este momento representa, pois a vida é um jogo e a seriedade está implícita em sua prática.

Dentro da história dos jogos, existe uma variedade muito grande que vai dos infantis e fáceis até os mais complexos e adultos. O jogo requer do indivíduo, uma determinação da mesma maneira que a vida. Aprender e

ensinar caminha lado a lado, assim como o jogo, em que para que se possa jogar é preciso que haja alguém disposto a ensinar.

Ante a esta perspectiva, é necessário que o professor esteja preparado para que o ensino torne-se interessante, fazendo com que os dois lados sintam satisfação no que estão fazendo. Ao jogar o xadrez, o aluno deposita todas as suas dúvidas, medos e anseios no tabuleiro; sem intenção de julgar o que é certo ou errado, mas unicamente limitando-se ao jogo.

Citando ainda Huizinga, que tende a considerar o jogo como o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. E é isto que desejamos ao aluno, que o seu conhecimento torne-o livre em seus pensamentos, atitudes e consequentemente as suas descobertas. Uma liberdade que transforme tudo isto em ações maduras e que o fortaleçam para o desenvolvimento da cidadania. O ensino de um modo geral deve deixá-lo e torná-lo livre e, isto pode ser possível se for apresentado no formato do jogo.

Ao ensinar o jogo de xadrez, deve-se nortear esta ação e não permitir que a aula.

perca o rumo que é normal quando se trabalha em grupo, deixando bem claro o valor que é atribuído ao xadrez.

Quando o professor propõe um desafio, coloca o aluno em posição de jogador, dando condição de descobrir, obrigando a raciocinar, que é o que é esperado quando se trabalha o xadrez.

Ao se envolver com o jogo, o aluno terá experiências que firmaram ainda mais o seu interesse nos estudos tornando-o mais aplicado nas tarefas tanto escolares quanto cotidianas.



### 1.3 A LÓGICA DO JOGO DE XADREZ E SUA INFLUÊNCIA NO RACIOCÍNIO DO ALUNO

Uma abordagem que também se faz necessária é a da lógica onde o xadrez utiliza esta ferramenta para responder às indagações da mente. A lógica é a ciência do raciocínio. Não como as pessoas raciocinam, mas sim se as idéias que temos se constituem uma boa razão para a nossa conclusão achada. Ou seja, se a conclusão de nosso pensamento está bem justificada. A importância de justificativa bem elaborada ou não, vem do fato de muitas vezes cometermos erros de raciocínio, chegando a uma conclusão que não decorre do raciocínio. Assim, precisamos de um suporte para as conclusões atingidas, ou melhor, precisamos de certa garantia daquilo que estamos afirmando. A justificativa no caso da lógica é um processo mental. Em outras palavras é a listagem das razões que nos levam a acreditar em determinada situação. As afirmações abaixo constituem exemplos de proposições para uma argumentação e demonstram uma idéia inicial da lógica em ação:

A - Se sabemos que o cão é um mamífero;

B - Se sabemos que o cão late;

C - Então, o latido é mamífero;

Percebe-se neste caso que A e B são afirmações e que C é a conclusão.

Outro exemplo é:

A - Todo peixe é dourado;

B - Nemo é um peixe;

C - Nemo é dourado

Nota-se antes de qualquer coisa que é verdade que Nemo é dourado. Podemos dizer que há uma conclusão. Mas não é verdade que todo peixe é dourado. Então, é possível concluir a partir destes exemplos que se um argumento é válido e qualquer circunstância que torna suas proposições verdadeiras faz com que sua conclusão seja automaticamente verdadeira. Podemos daí decorrer da seguinte definição: Um argumento é correto se for válido e, além disso, tiver premissas verdadeiras. Neste sentido temos dois questionamentos a fazer:

- Todas as premissas do argumento são verdadeiras?
- Se Todas as premissas do argumento forem verdadeiras, a conclusão também será obrigatoriamente verdadeira?

Outro exemplo onde Totó é um cachorro do vizinho:

A - Todo cão é um mamífero.

B - Totó é um mamífero.

C - Totó é um cão.

É lógico que há algo errado nesse argumento: apesar das premissas serem verdadeiras. Assim, as duas premissas mesmo sendo verdadeiras, não são suficientes para justificar a conclusão. Neste ponto pode-se definir que: - Um argumento é correto se for válido e, além disso, tiver premissas verdadeiras. Vamos verificar outra situação que também é possível de ocorrer na argumentação:

Ainda que as afirmações quanto à conclusão sejam verdadeiras, é possível que premissas sejam verdadeiras e a conclusão falsa. Sob o ponto de vista do jogo que faz uso da intuição e da lógica, tem maior sucesso àqueles que fazem do raciocínio lógico uma ferramenta eficiente, pois os exemplos

acima servem para mostrar que se pode usar afirmações mentais verdadeiras e chegar-se a uma conclusão falsa. Neste sentido a lógica nos ajuda à tomada de decisões baseando-se no raciocínio. Neste ponto o estudo da lógica em si não está esgotado, pois, seria necessário um estudo mais aprofundado sobre a lógica.

#### **1.4 ASPECTOS SOBRE CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA E SEU CURRÍCULO**

O currículo da Educação Física é muito amplo e infelizmente, devido à pequena carga horária que a disciplina dispõe ou até mesmo pelo currículo aplicado no curso de graduação da Educação Física que não abrange a todos os conteúdos, na hora de trabalhar com os alunos, alguns temas acabam não sendo trabalhados.

Desta maneira, é necessário que o professor faça uma escolha do conteúdo a ser trabalhado, sendo esta atitude totalmente questionável e passível de cobrança, pois como já dito antes, baseia-se na limitada carga horária que o professor tem para trabalhar com os alunos ou na falta de conhecimento do mesmo por não ter sido trabalhado no curso de graduação.

É fato que as turmas não são iguais e, muito menos os alunos. Cada um tem uma característica própria, qualidades diferentes, onde um aluno tem mais facilidade para desenvolver determinada tarefa enquanto outro aluno desenvolverá melhor outra tarefa. Sendo assim, o professor deve se adequar a esta realidade, fazendo um planejamento mais adequado à necessidade dos alunos.

Neste recorte muitas vezes é preciso decidir o que é mais importante em detrimento a outras coisas.

O que pode se verificar é que no jogo de xadrez, as noções de lógica estão relacionadas ao cotidiano e às vezes são descartados, deixando um espaço entre a realidade e o que se passa nos livros.

Ao se escolher a maneira de se trabalhar com o currículo, é necessário que se considere o perfil do aluno e as características em que a comunidade está envolvida.

Os PCN's indicam para a multidisciplinaridade entre as disciplinas correlacionando-os com o cotidiano dos alunos. As relações com outras disciplinas precisam devem estar bem claros no planejamento escolar. Sendo assim, para um ensino de boa qualidade, precisamos ter a capacidade do auto questionamento, da auto avaliação e da busca constante de uma metodologia adequada às necessidades do educando sempre procurando fazer com que os resultados sejam os melhores possíveis.

## CAPÍTULO II

### 1. UMA PERSPECTIVA EDUCACIONAL SOBRE O JOGO

Neste capítulo, será mostrada a visão de algumas pessoas ligadas à área da educação sobre a formação do conhecimento e a utilização do jogo da educação. Tentar-se-á abordar as principais idéias sobre a educação, utilizando os jogos.

A criança não nasce com a idéia do jogo definido. Segundo Granado (1997), “as crianças que tem esta atitude de entrega, muitas vezes são consideradas desatentas às lições da escola”. Através do seu desenvolvimento o jogo deixa de ser uma brincadeira onde passa a maior parte do tempo agindo de forma desatenta em relação às regras. Enquanto não aprende o conceito de jogo, a brincadeira ainda é lúdica. Na escola, esta brincadeira começa a tomar forma de jogo com regras claras, objetivos definidos, problemas para resolver e tendo a compreensão de vários conceitos sejam eles pessoais, comportamentais e competitivos. Quando o aluno joga, dá palpites, tenta encontrar soluções, faz estratégias e principalmente, tenta resolver os problemas.

O professor de posse de uma metodologia adequada pode tornar o aprendizado mais prazeroso para que os alunos se socializem ao se organizarem nas atividades e da mesma maneira o uso de uma metodologia que atraia a atenção do aluno, fará com que o mesmo desenvolva a capacidade de raciocínio, reflexão, análise, hipótese, avaliação, tomada de medidas, e também a cooperação e a autonomia. “Assim, o jogo se apresenta no processo ensino-aprendizagem, *como* um grande gerador de situações problema, desafiadores para os alunos e desencadeador da aprendizagem.” (Grando, 1997).

Grando ainda reflete sobre o fato que ainda se usa o jogo pelo jogo, sendo pequena a utilização de notas de reflexão e registro feito pelos alunos; e percepções de estruturas lógicas são deixadas de lado, ou seja, joga-se sem a preocupação de elaborar estratégias. Sendo assim, pode-se notar que há a necessidade de haver o que o aluno pensa durante o jogo, sendo isso apontado também por Przewoznik, (2004). Então, ao jogar, deve-se ficar claro os objetivos quanto à sua utilização, utilizar uma metodologia apropriada à série a ser trabalhada e também que os alunos vejam nesta atividade um desafio a ser superado.

Se fizermos uma abordagem mais psicocognitiva, veremos em Passerino *apud* Moratori (2003), que o jogo tem a capacidade de absorver o participante, exigindo um envolvimento emocional, pois o jogo está cercado de uma atmosfera de criatividade e espontaneidade. O jogo tem seu caráter dinâmico de começo, meio, fim e recomeço, onde a repetição se torna freqüente, sendo este o recomeço. Ainda sob a perspectiva de Passerino, que descreve o jogo em um processo em que certas regras determinam o que é certo ou errado no mundo do jogo. Isto conduz a criança a uma integração social estimulando a imaginação, a auto-afirmação e também a autonomia.

## **1.1 CONCEITOS A RESPEITO DA APRENDIZAGEM**

O conhecimento que se tem hoje sobre a aprendizagem está dividida entre aquelas que têm o objeto do conhecimento como objetivo, sendo chamada de behaviorismo. E uma maneira mais específica esta concepção destaca o professor no centro do processo através do estímulo/resposta. O professor é o

agente principal, em que o aluno é apenas alguém que recebe a informação sendo responsável por dar a resposta certa. Uma avaliação com um resultado positivo é aquela em que o aluno respondeu as respostas corretamente decoradas, nada fora ou que sugira espontaneidade e/ou criatividade do seu raciocínio.

A outra concepção tem como objetivo o aluno, o qual é peça principal do processo, que recebe o nome de apriorismo. Nesta concepção centra-se no aluno e, o professor é apenas o facilitador da aprendizagem, direcionando e organizando o conhecimento já existente. Dentro desta característica há outra concepção em que o sujeito, ou seja, o aluno nasce com as estruturas de conhecimento, sempre sendo constantemente atualizadas.

Mais uma concepção que associa sujeito e objeto é chamada de interacionismo/construtivismo. Esta concepção permite que o professor e o aluno interajam, propondo o que aprenderão, fazendo e pensando o conhecimento, caminhando entre prática e teoria. Continuando, o aluno participa da aprendizagem e o professor media, agindo como incentivador, explorando e problematizando situações do mundo em que se vive. Nesta pedagogia ainda o professor propõem desafios, fazendo com que o aluno problematize e construa suas ações. Dessa maneira ocorre o ensinamento e a aprendizagem por parte do professor e vice-versa por parte do aluno, criando um ambiente de interatividade, interdisciplinaridade e co-relação. Na aula, as situações são problematizadas, juntamente com ações de busca e o conhecimento está sempre presente em situações reais. No cotidiano, as pessoas são sempre levadas a resolver problemas. O jogo então possibilita o



desenvolvimento na construção do conhecimento e jogar é a vivência da autonomia. Segundo Kamii:

“A essência da autonomia é que as crianças se tornem capazes de tomar decisões por elas mesmas. Autonomia não é a mesma coisa que liberdade completa. Autonomia significa ser capaz de considerar fatores relevantes para decidir qual deve ser o melhor caminho da ação. Não pode haver moralidade quando alguém considera somente o seu ponto de vista. Se, também considerarmos o ponto de vista das outras pessoas, veremos que não somos livres para mentir, quebrar promessas ou agir irrefletidamente.” (Kamii, 1996).

## **1.2 O ENTENDIMENTO DE APRENDIZAGEM SOB A PERSPECTIVA DOS ESTUDIOSOS**

Como objetivo de contemplar o aluno de forma completa, a educação deve ser integral, contemplando o indivíduo de maneira mais significativa possível e, para tal sucesso a perspectiva de que alguns pensadores facilitam o entender como um processo de aprendizagem pode ser de relevante significado. Em Araújo (2000), pode se encontrar o que alguns pensadores dizem a respeito da educação:

Froebel (1782) entende que a educação como integrante no processo de autonomia intelectual, o aprendizado é social, o aprofundamento intenso em relação à ação concreta. Segundo a sua concepção o educando é o centro do processo e a escola é a reprodutora das práticas de educação familiar e comunitária e, em seu tratado envolve a teoria dos jogos desenvolvendo-os para tornar o ensino mais produtivo. O lúdico e o conhecimento são aliados.

Pestalozzi (1746-1826) se orienta através de uma pedagogia centrada no amor e na confiança. Esta pedagogia se utiliza de métodos que colocam o aluno em contato com a realidade. Cria um método (cérebro, mãos e coração) para atender deficientes, o qual passa por:

- Conhecimento pelos sentidos.

- Aprender com exercícios de reforço;
- Acompanhar o progresso de alunos passo-a-passo;
- Incentivo a criança, educação ativa com oportunidades para a criação e à ação;
- Treinamento de professores.

Rousseu (1712- 1778) defende a liberdade como princípio básico da educação, onde cada indivíduo conquista, por seu desejo, talento e dedicação oportunidades que lhe são oferecidas à sua própria formação.

Dewey (1859-1952) desenvolve uma concepção escolar baseada pelas suas origens naturalistas e sociais. A educação, que tem como propósito a necessidade e a continuidade social, é conduzida por meio de crenças, idéias e conhecimentos. Neste ponto é valorizado o interesse natural dos alunos. Ainda no texto de Araújo, os pensamentos de Decroly, propõem uma educação em que leve o aluno a pensar, e desta maneira que este estímulo leve a criança a desenvolver suas potencialidades. Seguindo a abordagem da autora pode-se citar Cousinet (1881-1973), um adepto da psicologia experimental, que vê no jogo uma atividade natural da criança, sendo esta a base desta concepção, onde a criança não é medida pelas notas que obtém, mas, sim pela participação onde tem sempre neste sentido, conceito satisfatório. O valor atribuído é ao que foi aprendido e não o que se decorou. Sendo a construção do saber como liberdade de se fazê-lo. Nesta perspectiva o aluno decide o que e quando aprender assimilando seu erro e verificando seus próprios trabalhos. Ainda em Araújo há uma abordagem sobre Carl Rogers (1902) que é considerado o pai da aprendizagem não diretiva onde a sensibilização, afetividade e motivação são fatores preponderantes na construção do

conhecimento. O professor é integrante do grupo na construção desse conhecimento. Segundo esse pensador, as características da aprendizagem são aquelas em que se pode ensinar diretamente, sendo ainda necessário facilitar essa aprendizagem. A situação de aprendizagem pode ser agradável, a organização pedagógica deve ser flexível e o professor sendo um facilitador deve trabalhar em grupos pequenos. Neste contexto a auto-avaliação dos participantes no processo deve ser incentivada.

Vygotsky se apresenta através de uma abordagem teórica como sendo a de um interdisciplinar. Para Vygotsky, o conhecimento deve ser interdisciplinar fornecendo uma visão integrada deste conhecimento. Sua contribuição está no controle consciente do comportamento, onde a ação é intencional e há a liberdade quanto ao espaço tempo. Vygotsky compreende que a consciência, o espírito e a mente são dotes que o ser humano desenvolve desde a fase em que se encontra no útero da mãe. Segundo a sua concepção, o corpo humano na sua forma completa se desenvolve ao longo da sua formação. A cultura é importante no desenvolvimento da espécie e do indivíduo e, da relação do indivíduo e o mundo exterior. Essa relação é tratada por meios sistemáticos que podem escritos, gestuais, alfa numéricos, simbólicos, signos, entre tantos outros que mediam a relação do ser com o mundo.

Através do confronto de idéias entre Vygostky e Piaget, pode-se observar que a lógica de Piaget é formada pela linguagem, e de outra maneira, Vigostky pressupõe que é a lógica a responsável pela organização do pensamento pela necessidade que o indivíduo tem de se comunicar. Tudo que se relaciona ao desenvolvimento da criança seja ela adquirida de forma intrínseca ou vinda do meio exterior é importante para o trabalho em grupo.

Essa formação tende a maximizar a interação do aluno com o conhecimento coletivo. Partindo desta perspectiva, o aluno é muito mais ativo e participativo. Para Piaget o conhecimento não está no objeto nem na mente do indivíduo, e sim na interação do indivíduo com o objeto. Estes dois elementos se moldam às suas relações. A influência provocada por meio externo pode provocar o desequilíbrio na formação do indivíduo, fazendo com que o mesmo se reconstrua internamente, assimilando as novas informações e se moldando aos novos meios. O sujeito age e se apropria do que é o objeto de conhecimento, se moldando e se modificando em função do objeto ou do elemento. Então, o que ocorre é a adaptação de suas necessidades bio-psico-sociais tendo como resultado o equilíbrio entre assimilação e a formação.

O que se pode deduzir então, é que o jogo não só beneficia a influência recíproca do indivíduo com a realidade, como torna possível que o aluno crie novas ações. Isto faz com que o aluno esteja sempre ativo mentalmente, superando-se nos obstáculos enfrentados no decorrer do processo de formação e aprendizagem.

### **1.3 O JOGO SEGUNDO PIAGET**

Em Piaget *apud* Rizzi e Haydt, (1997) é possível observar que o jogo traz uma composição de diferentes formas criando uma classificação baseada na evolução dessas estruturas. Essa classificação estrutura-se de três maneiras como segue abaixo:

- 1º - Fase sensório-motora: surge quando a criança nasce e vai até aproximadamente até os dois anos de idade. Nesta fase a criança brinca sem a presença de regras.
- 2º - Fase pré-operatória: entre os dois anos de idade até os seis anos aproximadamente, e é caracterizada pelo conhecimento da existência de regras, onde são levadas a jogarem umas com as outras com base nos jogos de faz-de-conta.
- 3º - Fase das operações concretas: inicia a partir dos sete anos de idade, e tem nessa fase a qualificação do jogo com regras mais definidas e do jogo coletivo. Jogando jogos de regras como basquetebol, futebol, xadrez, vôlei e outros mais que tradicionalmente de trabalha na escola, Piaget neste sentido apresenta o jogar segundo uma estruturação mental.

O aluno, ao praticar exercícios em que se utilize de recursos sensórios e motores, o fará de forma instintiva apenas pelo prazer de se movimentar, emitir sons ou manusear objetos. Por outro lado, os jogos simbólicos dependem essencialmente de saciar o “eu” por meio de uma mudança real em função das vontades, levando a criança a assimilar a realidade expressando desejos e também incoerências entre o que ela imagina e o que é real. Com o jogo, as angústias e as frustrações, são simplificadas e minimizadas. Essa especificação de jogo não define entre fase e fase da construção do jogo, mas é uma etapa que aponta para o jogo de regras que deverá continuar e ser determinante para o desenvolvimento por toda a vida.

Os jogos de regras são formados e classificados em jogos de exercício sensório-motor (basquetebol) e intelectual (Xadrez). No jogo onde haja regras

há forte competição entre os participantes e o cumprimento dessas regras é imposta pelo grupo. (Moratori, 2003).

Rizzo *apud* Moratori (1988) diz que “os jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula”. O professor, ao propor o jogo em sala de aula, estará desenvolvendo a criatividade, responsabilidade cooperação, a autonomia e o lado crítico entre os participantes. Em Passerino *apud* Moratori (2003), os objetivos indiretos que o jogo propicia são:

- planejamento
- organização
- expressão linguística
- raciocínio lógico
- percepção visual
- coordenação motora visual manual
- Memória;
- Orientação temporal e espacial;

O aluno, ao absorver desenvolver estas características, estará criando habilidades que serão trabalhadas além da sala de aula, ultrapassando os limites da escola e levando-o a enfrentar outros desafios, saindo de uma situação imaginária para uma situação real, percebendo o significado que as regras do jogo se apresentam para uma ação no modo de pensar. Este processo oferece um desenvolvimento à criança, que experimenta uma “viagem” de pensamentos, isto é, representação fictícia passando por seus limitadores (adversários de jogo), e caminhando pelas jogadas realizadas após a elaboração de estratégias. Na sua utilização em sala de aula o jogo causa interesse e motivação embutido de prazer e desafio levando o aluno a uma

ação benéfica tanto a si mesmo como para os outros. Agora, sob o ponto de vista da competição, o jogo provoca uma criação de ideias que fazem que haja uma coordenação entre as ações e relações para tentar resolver o que se tornará o melhor caminho para vencer.

É muito importante mostrar ao aluno que diante de uma derrota, se faça uma auto-avaliação e a partir daí um recomeço, reconhecendo os possíveis erros no jogo, reformulando as idéias e refazendo a ação planejada. Enquanto isto, o professor transfere o conhecimento mais significativo para o aluno que, quando consegue desenvolver bem o jogo, associa a sua capacidade cognitiva ao prazer e o interesse pela curiosidade diante de uma situação desafiadora, instintivamente desenvolvendo o raciocínio e facilitando a aprendizagem. A seguir, serão mostradas as vantagens e desvantagens da utilização do jogo, mostrando principalmente como um recurso positivo e produtivo ao professor.



## 1.4 OS BENEFÍCIOS E AS DESVANTAGENS CAUSADAS PELO USO DO JOGO EM SALA DE AULA

Tabela 1- Vantagens e desvantagens dos jogos (Grando, 2001).

BENEFÍCIO	DESVANTAGEM
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno;</li> <li>• Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;</li> <li>• Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos);</li> <li>• Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;</li> <li>• Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis;</li> <li>• Propicia o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade);</li> <li>• O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento;</li> <li>• O jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe;</li> <li>• A utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos;</li> <li>• Dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;</li> <li>• As atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;</li> <li>• As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se os recursos que os jogos oferecem forem mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber por que jogam;</li> <li>• O tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo;</li> <li>• As falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos através dos jogos. Então, as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno;</li> <li>• A perda de “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo;</li> <li>• A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo;</li> <li>• A dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.</li> </ul>

A educação física contextualiza-se através do estímulo do raciocínio lógico, levando o aluno à construção de representações lógicas partindo de experiências anteriores com o grupo. Rizzo *apud* Moratori (2003) indica alguns procedimentos que auxiliam o professor na utilização dos jogos.

- Incentivar a ação do aluno;
- Apoiar as tentativas do aluno, mesmo que os resultados, no momento, não pareçam bons;
- Incentivar a decisão em grupo no estabelecimento das regras;
- Apoiar os critérios escolhidos e aceitos pelo grupo para decisões, evitando interferir ou introduzir a escolha destes critérios;
- Limitar-se a perguntar, frente ao erro ou acerto, se concordam com os resultados ou se alguém pensa diferente e porque, evitando apontar ou corrigir o erro;
- Estimular a comparação, termo a termo, entre grandezas lineares;
- Estimular a tomada de decisões que envolvam sempre que possível avaliação de grandezas;
- Estimular a discussão de idéias entre os jogadores e a criação de argumentos para defesa de seus pontos de vista;
- Estimular a criação de estratégias eficientes, discutindo os possíveis resultados;
- Estimular a antecipação dos resultados, no encaminhamento que se quer dar a partida;
- Incentivar a criação e uso de sistemas próprios de operar (ação mental).

Neste processo, o professor tem a função de estimulador e incentivador. O professor propõe quais atividades sejam realizadas, porém cabe ao professor limitar as respostas que serão dadas. O resultado positivo da aula está diretamente ligado à organização escolar, ou seja, é necessário que se conheça a clientela. Organizar a escola com objetivos, proposta e estrutura. O professor dessa maneira organiza a atividade que será ministrada, planeja a aula com objetivos claros e específicos, tendo disponível material adequado, coletando os resultados obtidos pelos educados e assim juntamente com os demais professores reorganiza o processo de aprendizagem no sentido de melhorar qualidade de ensino. Se a metodologia aplicada à aprendizagem não for no mínimo satisfatória, o resultado poderá ser negativo.

Através da aplicação de uma metodologia que se programe como ideal, procura-se evitar a educação bancária apontada por Freire, 1982, p.38 apud Araújo (2000), “onde o aluno fica esperando que o professor apresente a resposta final quando, com o grupo todo resolve debater as atividades desenvolvidas”.

Em vista disso, uma educação eficiente traz como consequência uma interação neste caso, entre o aluno e o objeto do conhecimento. Uma educação de qualidade não é aquela que prepara o indivíduo somente para o mercado de trabalho e sim para tudo que o cerca em sua vida. A intenção de se utilizar jogos então é formar um indivíduo mais feliz e mais atento para as “coisas” da vida. Joga-se na escola para se construir a maneira de pensar, organizar os processos cognitivos e de desenvolvimento.

Foi apresentado neste capítulo pensamentos e perspectivas de vários ilustres personagens que atuam ou atuaram na área da educação e do

conhecimento, com abordagens que deram ênfase ao jogo como instrumento de formação, informação e conhecimento do aluno.

A seguir, será apresentado o jogo de xadrez e seus aspectos viáveis como um jogo possível de se praticar em sala de aula. Será tratado do jogo em si, juntamente com o seu contexto pedagógico, não podendo deixar de lado a sua prática e de como o educador pode trabalhar com seus alunos, fazendo a mediação entre o ato e a consequência das atitudes aplicadas ao jogo e fazendo as intervenções necessárias de acordo com a literatura que norteia a educação brasileira.

### **CAPÍTULO III**

#### **1. AS POSSIBILIDADES PROPORCIONADAS PELO JOGO DE XADREZ NO ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA**

Depois de ter sido abordado nos dois primeiros capítulos o embasamento teórico do jogo de xadrez trabalhado nas aulas de educação física, será apresentado o que pode ser desenvolvido junto à prática pedagógica nas aulas de educação física, através de alguns exemplos e da prática docente realizada e experimentada em sala de aula. Não Serpa feita uma avaliação das experiências em sala de aula, mas, sim, a criação delas para as aulas. Segundo Silva (2004) os jogos de tabuleiro têm um papel importante nas pesquisas, desde meados do século XX. Em 1944, baseando-se em jogos como xadrez e pôquer, Oskar Morgenstern e John Von Neumann desenvolveram a teoria dos jogos, da qual a sua aplicação compreende problemas lógicos, sociais, políticos, econômicos, da psicologia e também na guerra (DAVIS, 1973, p. 15 *apud* da Silva 2004). A ideia dos jogos de tabuleiro mostra claramente uma maneira de apresentar, de modo formalizado, os métodos de tomada de decisão por parte de agentes que reconhecem sua interação recíproca (FIANI, 2004, p. XII *apud* da Silva). Leva em conta também que questões a serem resolvidas como de comportamento econômico, como a troca direta ou indireta de bens entre pessoas, o monopólio, o oligopólio e a competição livre podem ser analisados através da conduta nos jogos de raciocínio e lógica. (NEUMANN; MORGENSTERN, 1990, p. 1 *apud* da Silva).

Em 1994, os matemáticos Reinhard Selten e John F. Nas John C. Harsanyi foram condecorados com o prêmio Nobel em economia por suas

análises sobre o equilíbrio no fundamento dos jogos não cooperativos. A teoria dos jogos nos dá consideráveis componentes para se entender como um jogador de xadrez seleciona bons movimentos durante a partida.

## **1.1 O DESENVOLVIMENTO DO JOGO DE XADREZ POR DENTRO DO RACIOCÍNIO LÓGICO**

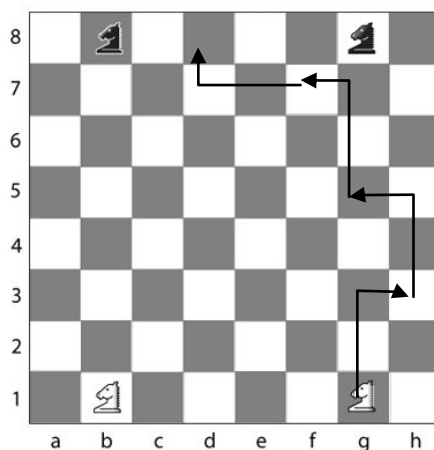
O jogo normalmente tem em suas características o envolvimento direto com o lúdico que traz em seu contexto relações com o divertimento e a aprendizagem envolvida em atividades como xadrez, mas se pode deixar de perceber a contribuição cultural que este tipo de atividade pode trazer ao cotidiano do aluno. No caso da educação física, a oportunidade de desenvolver um tipo de aula, pode repercutir de tal maneira que os alunos sempre irão propor que aquele tipo aula se repita. Posto desta maneira o professor tem a oportunidade de organizar as aulas em dias específicos para a prática. Dessa maneira, tendo como base a oportunidade de estimular nos alunos uma prática de resolução de problemas, através da observação, análise, imaginação e raciocínio.

Uma série de exercícios, dos mais simples ao mais elaborados pode ser desenvolvida em sala de aula, mas para isso é necessário que os alunos tenham conhecimento das regras do jogo.

Uma atividade que pode ser trabalhada com os alunos consiste em analisar e prever qual é a quantidade mínima de movimentos que um cavalo pode fazer para atravessar o tabuleiro. Esta atividade também pode ser anotada e depois comentada entre o grupo para achar qual é a melhor opção.

Há de se ressaltar que, este exercício tem uma variedade grande de soluções, cabendo aos alunos chegarem a uma conclusão satisfatória para o problema. Neste caso, o menor número de movimentos a ser realizado pelo cavalo é de 4.

### Exercício 01



Vale destacar a importância que os alunos recebam uma cópia do diagrama e anotem as possíveis jogadas. Isso servirá mais tarde como forma de avaliação do professor e também como instrumento de correção através de reflexão com os alunos. É fundamental que os alunos discutam e reflitam sobre a decisão de escolherem apenas um peão para responderem.

Neste desafio, foi proposto que o aluno tentasse, sem mover as peças, resolver mentalmente e depois fazendo as anotações. Este problema tem como objetivo fazer com que o aluno busque através de uma visão ampla, as várias possibilidades para se concluir o desafio. Depois de os alunos terem supostamente resolvido o problema, o professor passa a anotar no quadro negro as possíveis jogadas e a partir daí começa a refletir sobre as possíveis respostas feitas pelos alunos, sistematizando-os em forma de raciocínio lógico.



Este tipo de atividade pode criar no aluno o hábito de sistematizar o raciocínio e a análise da jogada. Vale à pena destacar que ao explicar o que é a lógica e aplicar exercícios de lógica, os alunos podem ampliar o conhecimento.

O procedimento que o professor deve ter é de ficar atento à produção dos alunos quanto à coerência de suas justificativas e também motivar o debate entre os alunos baseando-se nas atividades apresentadas pelos mesmos.

## **1.2 O LÚDICO APLICADO NO JOGO DE XADREZ**

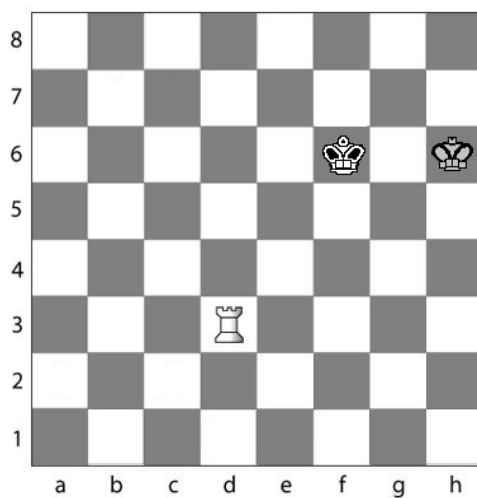
À medida que o aluno desenvolve seus conhecimentos no jogo, o professor pode aumentar a dificuldade dos exercícios.

Uma das atividades práticas propostas por Batista (2007) sugere em propor ao aluno que realize exercícios chamados de testes de nível. Estes exercícios têm como objetivo fazer com que o aluno execute em um determinado número de movimentos o xeque-mate. Pode-se determinar um número máximo de movimentos a serem realizados. Se o aluno ultrapassar este limite, deverá voltar à posição inicial e recomeçar o exercício. Como o xadrez expõe uma gama muito grande de exercícios, pode-se começar com desafios mais simples em que ocorra o xeque-mate em um movimento.

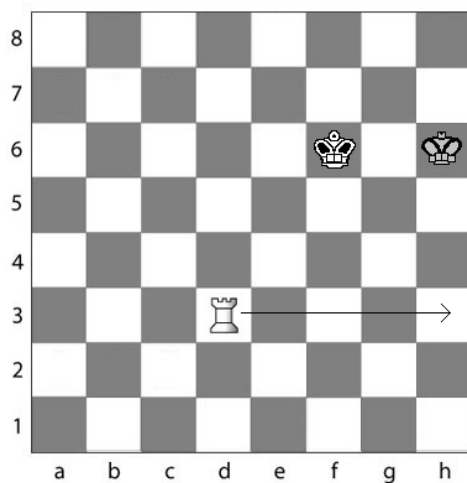
Neste exercício é proposto que os alunos que discutam entre si e anotem quais as possíveis jogadas que podem ser executadas pelas peças brancas com o objetivo de realizar o xeque-mate em um movimento.

Nível 1 – Xeque-mate das brancas em um movimento.

### Exercício 02



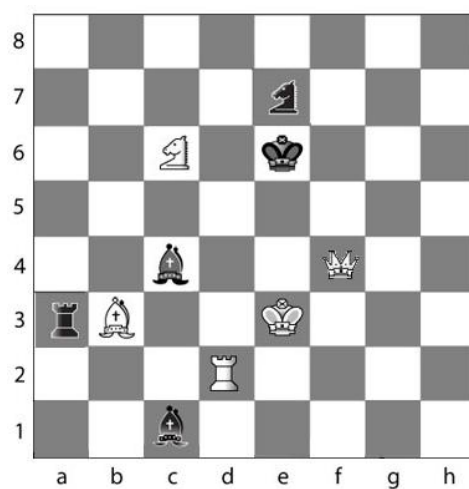
### Resposta



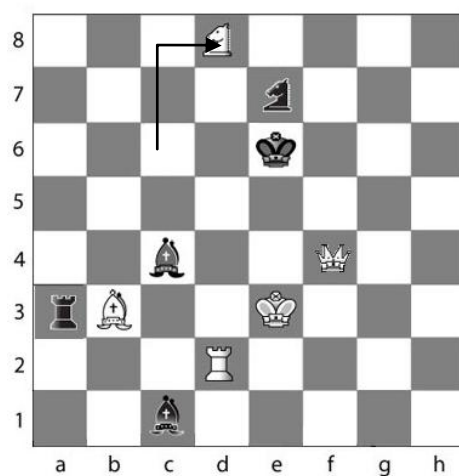
E, como dito anteriormente, à medida que o aluno desenvolve seu conhecimento o grau de dificuldade em desenvolver o problema também vai aumentando.

Nível 2 – Xeque-mate das brancas em um movimento.

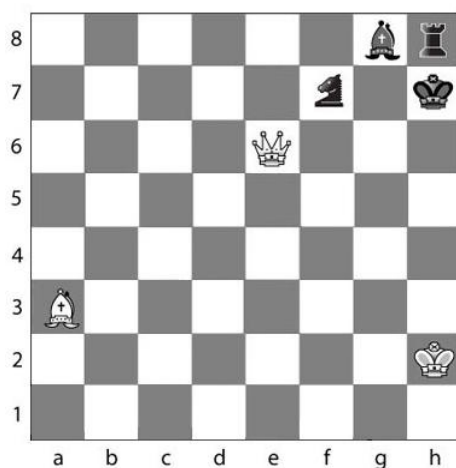
### Exercício 03



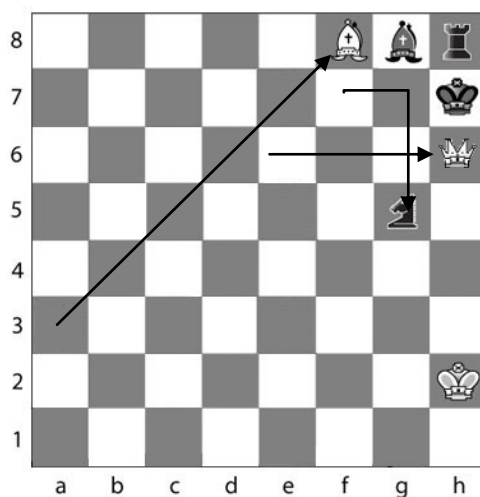
### Resposta



Nível 3 – Xeque-mate das brancas em dois movimentos.



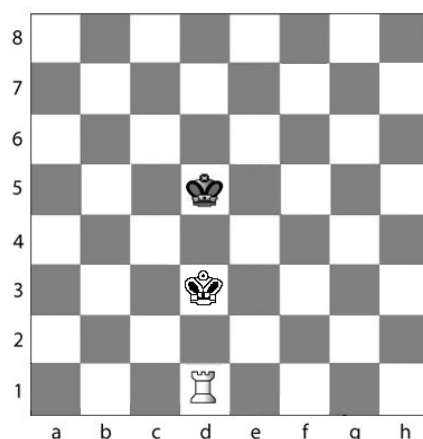
Resposta



Neste desafio, bispo é movimentado para f8, o cavalo obrigatoriamente deve se mover e nesse caso, qualquer movimento que faça não o fará sair do xeque-mate quando a rainha se mover para h6.

E assim sucessivamente, pode-se propor, por exemplo, que o aluno finalize a jogada com um número determinado de movimentos e se não conseguir resolver o problema, deverá reiniciar o exercício até que encontre a solução mais adequada para o problema.

Nível 4: Xeque mate com rei, torre contra rei:



Neste problema o número de movimentos serão maiores e cabe ao aluno achar a melhor maneira de colocar o rei em mate.

Estas propostas podem ser melhores desenvolvidas se paralelamente a estas atividades o professor fizer um mural em que a cada exercício resolvido, o aluno ganhe pontos e ao final da etapa, vence aquele que tiver resolvido mais exercícios e avançado mais rápido ao próximo nível.

Sendo assim, o professor agindo como mediador, deve incentivar e motivar o aluno, para que o mesmo não desista de resolver os problemas propostos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao desenvolver esta monografia, espera-se determinar algumas possibilidades da utilização do jogo de xadrez nas aulas de Educação Física, para que este jogo não se limite somente ao conteúdo e a prática desta matéria.

Há diferentes e ilimitadas possibilidades na prática do jogo de xadrez, que pode ensinar aos alunos que o mais importante quando se quer resolver algo, é analisar e compreender o que realmente o problema representa.

O jogo de xadrez possui uma gama de características importantes e peculiares, as quais, normalmente tem como objetivos, desenvolver habilidades em variados níveis, como por exemplo, o raciocínio lógico, quando os alunos passam a ter contato com diversos tipos de exercícios que lhe são propostos, dos mais fáceis aos mais complexos, objetivando encontrar a melhor solução para a combinação de lances a serem realizados, sendo que terão inúmeras alternativas. Ao encontrar a melhor alternativa, o aluno terá em seu jogo, um ganho material (captura da peça) ou posicional (ficando em uma posição favorável para dar sequência na partida).

Fazer com que as estratégias envolvidas em forma de metas facilitem o acesso do indivíduo à apropriação de cultura e conhecimento, deve ser o objetivo de todos os que trabalham com a educação. Neste sentido podemos ter esperança que aquilo que está por trás do jogo é de ordem prioritária para um bom andamento e envolvimento da turma sob a qual o professor é o responsável. Levando-os a uma interação com o conhecimento e seus objetos e um convívio pacífico nas relações professor-aluno e aluno-aluno. Isto não

quer dizer que esta é a solução, mas sim, uma estratégia de ensino que possa fazer o indivíduo acreditar em si mesmo e em seu trabalho, seja ele aluno ou professor.

Quando estudamos as teorias da educação, percebemos que todas apontam sempre para a mesma direção, ou seja, para a formação adequada do indivíduo. Todas têm sua importância e produzem um tipo de indivíduo que no seu parecer é o perfeito.

As teorias que priorizam a interação do ser tendem a ser mais favoráveis ao aluno do século XXI, e é dessa maneira que o jogo de xadrez se apresenta, tentando transpor o tabuleiro, levando o conhecimento adquirido no jogo para sua vida cotidiana.

Com relação ao currículo escolar podemos concluir que quando há um ensino voltado à interação, sendo cada vez mais direcionados para este tipo de educação, os cortes de conteúdos existem, porém o ensino não é linear.

Quando se apresenta os princípios do jogo de xadrez agregados aos conteúdos da Educação Física, percebe-se certa relação entre esses componentes e os conceitos apresentados na disciplina de Educação Física quando falamos em competitividade, respeito ao próximo, observação e cumprimento das regras.

Aqui, as construções das idéias apresentadas ganham corpo com o uso da idéia de jogo. A idéia de jogo está equiparada então a formulação e a solução de problemas que instiguem a curiosidade. Resolução de problemas e jogo está atrelada assim e favorecem essa interação.

Sendo assim, espera-se ao final deste trabalho, que se tenha chegado a um objetivo comum, que é a relação entre o jogo de xadrez trabalhado nas

aulas de Educação Física e seu compromisso de agir como facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

## BIBLIOGRAFIA

BATISTA, Gerson Peres. *Curso de capacitação para Instrutor de Xadrez*. Apostila, Minas Gerais. 2007.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, Senado Federal, Centro Gráfico, 1988.

\_\_\_\_\_. *Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino fundamental*. Brasília MEC 1995.

\_\_\_\_\_. *LEI 9394*, de 20/12/96 IN Diário Oficial de 23/12/96.

FILGUTH, R. *A importância do xadrez* 1ª ed. Artmed, 2007;

GRANDO, Regina Célia. *A construção do conceito de jogo*, REM ano 5 nº 3 p13 1997.

LOPES, Maria da Glória. *Jogos na educação* 4ª ed. Cortez editora, 2001.

LOUREIRO, Luiz. *A instrução básica de xadrez, Questões do Ensino Elementar do Jogo: Visão Direta e visão derivada: I Congresso Brasileiro de Cultura e Xadrez*. Santos, SP, Apostila, 2007.

LASKER, Edward. *Historia do xadrez*. Ibrasa, São Paulo, 1995.

RAMPAZZO, *Revista Professor de Matemática*. RPM nº 13. SBM RIZZI, L. & HAYDT, R.C. *Atividades lúdicas na educação da criança*. 6ª ed. Ática, São Paulo, 1997.

SILVA, Wilson da. *Processos Cognitivos no jogo de Xadrez*. Tese, Curitiba UFPR 2004.



SLOMPO, Sônia Regina Gomes. *Xadrez na escola: Preparando campeões para a vida: Ensinar menos para aprender mais. O conhecimento que leva ao saber*. Congresso Saber. São Paulo, 2006.

SUNYÉ, Jaime. *Xadrez escolar. Um instrumento multidisciplinar numa escola de qualidade*. Disponível em: <[HTTP://www.fexerj.com.br/texto\\_sunye.htm](http://www.fexerj.com.br/texto_sunye.htm)>.

TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. 2 ed. Ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

TAVARES, Marcelo; SOUZA JUNIOR, Marcílio. *O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da educação física na escola*. Revista Corporis, Recife, ano I, v. 1, jul/dez. 1996.

TORRES SANTOMÉ, Jurjo. *Globalização e interdisciplinaridade: o currículo integrado*. Trad.: Cláudia Scchiling. Porto Alegre: Artes Médias Sul, 1998.

VARGAS, Ângelo L. S. *Educação Física e o corpo: a busca da identidade*. Sprint. Rio de Janeiro. 1990.

WILSON, Fred; ALBERSTON, Bruce. *202 Xequre-mates surpreendentes*. ed. Ciência Moderna. Rio de Janeiro. 2002.